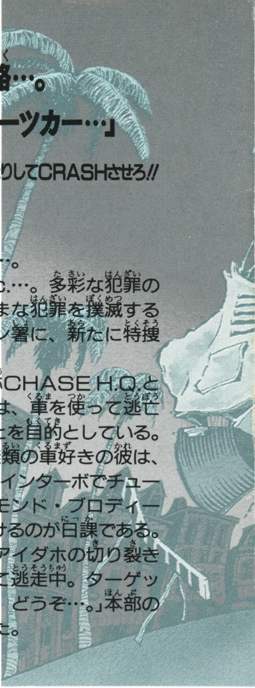
TAITO CHASE H.Q.

タイトー チェイスH.Q.

FAMICOM FAMILY

任天堂 ファミリー コンピュータ™

DTF-H9



「ナンシーより緊急連絡…。
ターゲットは白のスポーツカー…」

事件発生…逃走車を追え…体当たりしてCRASHさせろ!!

STORY

犯罪都市、ニューヨーク…。
麻薬・殺人・スパイ・etc.…。多彩な犯罪の起こる街。これらさまざまな犯罪を撲滅するために、ここマンハッタン署に、新たに特捜本部が設けられた。
CHASE特捜本部。通称CHASE H.Q.と呼ばれているこのチームは、車を使って逃亡する犯人達を逮捕することを目的としている。
刑事トニー・ギブソン。無類の車好きの彼は、愛車タルシェ928.S4をツインターボでチューンアップし、相棒のレイモンド・ブロディーと共にパトロールに出かけるのが日課である。
「ナンシーより緊急連絡。アイダホの切り裂き魔ラルフが郊外に向かって逃走中。ターゲットは、白のスポーツカー、どうぞ…。」本部のナンシーから連絡が入った。
事件発生だ!!

トニーとレイはスクランブルする。
逃走車発見!! サイレンを鳴らせ!!

彼らは発見した逃走車と市街地や郊外でカーチェイスを繰り広げていく。しかし、犯人もそう簡単には捕まってくれない。

「よし、車ごと体当たりだ!!」逃亡車が停止するまで体当たりを繰り返す。これが彼らのやり方だ。数回の体当たりで、逃亡車は炎上、停止する。そして、ついに犯人逮捕!!

このたびは、タイトーゲームカセット「TAITO CHASE H.Q.」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームの前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、このゲームに登場する人物名・ストーリー設定は、すべてフィクションであり、実際の事件とはなんら関係がありませんので、ご了承ください。

CONTENTS

1.ゲームを始める前に――――2
2.ゲームの目的――――3
3.ルール――――3
4.操作のしかた・遊び方――――4
5.得点――――14

ゲームを始める前に

■使用上の注意

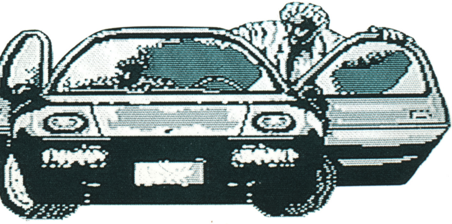
◆ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
◆テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
◆長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
◆精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管およびつよいショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
◆端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
◆シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

ゲームの目的

プレーヤー車の設定は、2人の刑事の乗る覆面パトカーで、君はその刑事の1人。ナンシーからの無線を頼りに、逃走中の犯人を追跡して逮捕せよ。

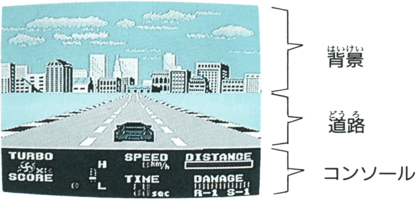
ルール

このゲームは、犯人を捕まえることが目的。まずスタートし、ひたすら走って犯人の車に追いつくこと。犯人との距離は、コンソール内のマップに表示される。
犯人車に追いつくと、タイマーがエクステンドし、プレイヤー車にパトランプが装着される。あとは犯人車にダメージを与える。与えたダメージは、コンソールのダメージメーターに表示され、ダメージがいっぱいになると、犯人車はギブアップして停車。これで犯人を逮捕した事になり、次のラウンドに進む。

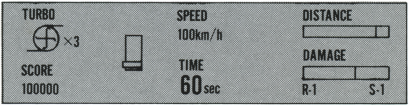


操作のしかた、遊び方

画面構成(ゲーム中)



コンソール

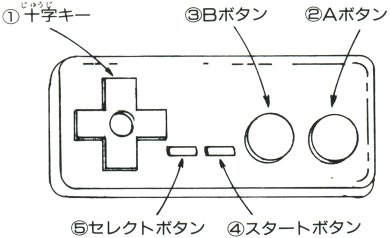


①TIME	タイマー。時間内に犯人車に追いつけ。
②DISTANCE	犯人車との相対距離を表示。
③SPEED	プレイヤー車の速度計。
④TURBO	ターボストックの表示。(使用中は絵が回る)
⑤	ミッション。(ハイ、ローの2段又はオートマ)
⑥DAMAGE	ダメージメータ。体当たりによる犯人車のダメージ表示。

㊟A：アクセルは、押したままだとある速さまで加速してゆき、離したら減速。最後には止まる。
B：ブレーキは、H(2速)の時よりL(1速)の時の方が効力が大きい。
セレクトスイッチ：ターボは、1ステージ3回～5回使用でき、1回につき5秒間、加速度・最高速度が上がる。

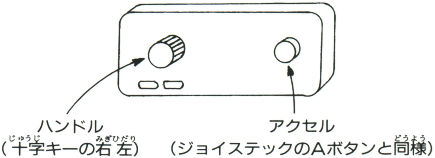
※ラウンド1のステージ1では3回。それ以後は前ステージの残りを繰り越す。また、セレクト画面で1コ追加できる。(スコアにより)ターボの最大値は、5コとなる。

ジョイスティック操作



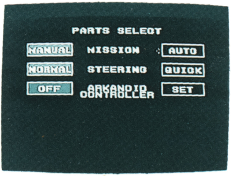
⑴オートマチック車のとき
　①十字キーの左右でハンドル操作。（上下はなし）
　②Aボタンはアクセル。
　③Bボタンはブレーキ。
　④スタートボタンはゲームスタート。
　⑤セレクトボタンはターボのスイッチ。
⑵マニュアル車（2段変速）のとき
　①十字キーの左右でハンドル操作。上下でそれぞれH（2速）、L（1速）となる。
　②
　③
　④　上記のオートマチック車と同じ。
　⑤

別売アルカノイドコントローラを使用した場合



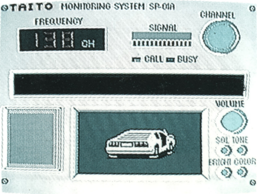
●アルカノイドコントロール側
　○VRつまみは、ハンドル操作。
　○プッシュボタンは、アクセル。
●ジョイスティック側
　○十字キーの上下については、ジョイスティック操作参照。
　○Bボタンはブレーキ。
　○スタートボタンは、ゲームスタート。
　○セレクトボタンは、ターボのスイッチ。

アルカノイドコントローラモード

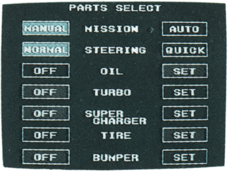


ゲームをするにあたって

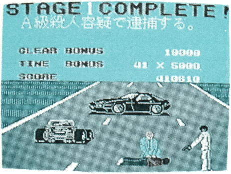
- ●道路端の街灯などにぶつかると、スピンする。
- ●犯人車が出現すると、矢印で示す。(犯人車と同色)
- ●ハイスコアは、ゲーム中には出ない。ゲームオーバー時(オールクリア時)に表示される。
- ●プレイヤー車の改造ができる。(SELECT画面)
- ●犯人車が攻撃してくる。(物を投げる)
- ●ミッションは、オート、マニュアルの選択ができる。
- ●このゲームは1人用ゲームである。
- ●ステージ数は21で、7ステージで1ラウンド、計3ラウンドに分かれる。
- ●犯人車は7種類。



プレイヤー車の改造(セレクト画面)



①ミッション
　オートマチックとマニュアル(2速)を選べる。
②ステアリング
　ノーマルとクイック(反応がすばやい)を選べる。
③オイル　10000ポイント、スコアが減る。
　毎ステージ、セレクトしないと、最高速が落ちる。
④ターボ　500000ポイント、スコアが減る。
　ターボを1個追加できる。(最大5個)
　(注．ターボは前ステージから繰り越される)
⑤スーパーチャージャー　2000000ポイント、スコアが減る。
　エンジンの性能(加速、最高速が上がる)が良くなる。タイムが50秒になる。(通常60秒)
⑥タイヤ　300000ポイント、スコアが減る。
　毎ステージ、セレクトしないと横すべりが激しい。
⑦バンパー　50000ポイント、スコアが減る。
　体当たりの時、ダメージを多く与えられる。しかし、重いので、スピードは出にくくなる。



●逮捕デモ

ステージクリアすると逮捕デモが流れる。これは犯人の逮捕シーンのデモで、ここでステージクリア、ボーナス等の表示が行なわれ、各ステージの区切りとなり、犯人逮捕の様子が絵と文字で表現される。

●敵車

ここでの敵車とは、犯人車以外の車の事を示す。走行中敵車にヒットすると、プレイヤー車はやや横を向いた状態ではじかれ、横すべりする。

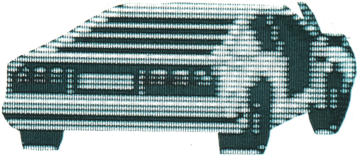
●敵車の動き

一定速度で走行している。(プレイヤー車に近い速度)路外走行しない様に動き、犯人車に道をあける方向で動く。

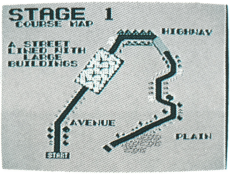
A-TYPE：一定速行型で、上記以外レーンチェンジしない。

B-TYPE：移行速行型で、プレイヤーに幅よせするような動きをする。

●犯人車
各ラウンドに対して、1台ずつ設定されている。

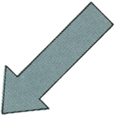


●コンティニュー(No.1)
タイムアップすると、コンティニューモードとなる。コンティニューの有効時間は10秒間となるが、この10秒間の間に犯人車は逃げ続けるので、素早いコンティニューで再スタートした方がよい。

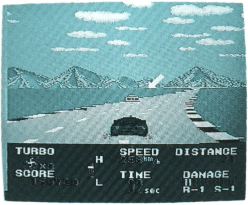


犯人車を発見・逮捕

スタートしてどんどん走って行くと、犯人車との距離(DISTANCEで表示)が小さくなって行く。犯人車が見えて来て、矢印で指示されると発見したとみなし、プレイヤー車にパトランプが装着され、サイレンが鳴り始める。同時に、タイマーは初期値に再セットされる。また、ダメージメーターは犯人車に体当たりするごとに増えて行き、メーター表示がいっぱいになると逮捕となる。
矢印は犯人車を発見した後、追跡中に犯人車に一定の距離以内まで近づくと常に表示され、どれが犯人車かを示す。



◀この矢印が表示される。(犯人車と同色)



体当たりを繰り返すと、犯人車は白煙→炎上となって行く。ダメージがいっぱいになると犯人車はスピードダウンし、逮捕となる。

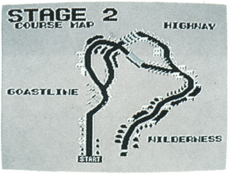
ゲームオーバー

タイマー表示が“0”になるまでに犯人車を発見、又は逮捕できないとゲームオーバーになる。(コンティニューあり)

●コンティニュー(No.2)

タイマー表示が“0”になると同時に、CONTINUEの文字が表示される。この時、タイマーは10秒間のカウントを始めるので、タイマーが“0”になる前に再スタートしなければならない。コンティニュー時のタイムカウント中も犯人車はどんどん逃げて行くので、すばやいコンティニューがプレイヤーにとって有利となる。又、コンティニューによってスコア及び犯人車のダメージはクリアされない。(コンティニューは1ステージ3回)

3回目のコンティニュー後そのステージをクリアできない場合は、そのステージの最初からのコンティニューとなる。(この時、スコアは前ステージクリア時にもどる)



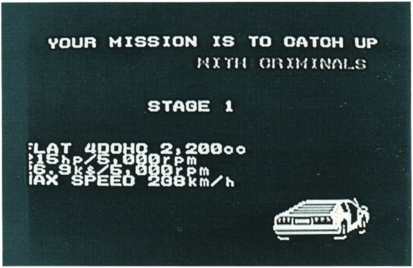
得点

得点には、以下のような種類がある。

A. Running Point：プレイヤーの速度に応じて与えられる。

B. Passing Point：敵車(犯人以外)を追い越すと与えられる。
1台パスするごとに、200、400、600、…8000pts(MAX)と上がって行くが、途中で敵車に“HIT”してしまうと、初期値の200ptsからのスタートとなる。つまり、敵車に“HIT”しないように追い越して行けば、スコアは高得点になる。

C. Attack Point：犯人車へ体当たりすると与えられる。



ステージ		うしろヒット	横ヒット	ステージクリアボーナス
R-1	S-1	1000	9000	100000
	S-2	2000	10000	200000
	S-3	3000	11000	300000
	S-4	4000	12000	400000
	S-5	5000	13000	500000
	S-6	6000	14000	600000
	S-7	7000	15000	700000
R-2	S-1	1000	9000	800000
	S-2	2000	10000	900000
	S-3	3000	11000	1000000
	S-4	4000	12000	1100000
	S-5	5000	13000	1200000
	S-6	6000	14000	1300000
	S-7	7000	15000	1400000
R-3	S-1	1000	9000	1500000
	S-2	2000	10000	1600000
	S-3	3000	11000	1700000
	S-4	4000	12000	1800000
	S-5	5000	13000	1900000
	S-6	6000	14000	2000000
	S-7	7000	15000	2100000

※各得点は、コンティニュー時1/10になる。
R…ラウンド　S…ステージ

ボーナス得点

ボーナス得点には、次のようなものがある。

A. Stage Clear Bonus：ステージクリア時に与えられる。但し、コンティニューでクリアした時は、×1/10となる。

B. Time Bonus：ステージクリア時の残りタイムに対して与えられる。
残りタイム×5000pts（コンティニュー時＝×1/10）

C. Round Clear Bonus：各ラウンドクリア時に与えられる。但し、ステージを最初から行なうコンティニューを行なった場合は、×1/10となる。
R-1＝1000000（100000）
R-2＝3000000（300000）
R-3＝5000000（500000）

各ラウンドをクリアすると、ラウンドクリアデモが流れ2人の刑事が署長に表彰されるデモが流れて、この後ラウンドクリアボーナスが表示される。ラウンド3のクリアデモが終了すると、スタッフスクロールがあり、ゲームオーバーとなる。

ご使用の際には、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なおこの「取り扱い説明書」は、大切に保管してくださるようお願いいたします。

●ご注意とお願い●

品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点、不都合等がございましたら、その内容を明記の上、下記サービスセンターへお送り下さい。
なお、お送りいただく際は、住所、氏名、年令、電話番号、購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。
チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

相模紙器株式会社内
タイトーファミコン修理係
神奈川県川崎市宮前区野川4047

タイトーファミコンソフトに対するファンレター、応援、おたよりは……

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
株式会社タイトー マーケティング部 ファミコンソフト係

※住所・氏名・電話番号も忘れずにお願いします。

◆耳よりな情報がいっぱい!

ファミコン情報局 ☎03-239-4000
☎0878-33-6340(高松支局)

電話番号はよく確かめてからダイヤルして下さい。
尚、ゲームの内容に関する問い合わせは情報局以外では一切お答えできませんので御了承ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

●製作・発売元

株式会社ディスコ

●販売元

株式会社タイトー

本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です